MANUEL DE L'UTILISATEUR DE L'E-ICON

JT Paintball se réserve le droit de modifier ou changer ses marqueurs sans encourir d'obligation de réaliser ces modifications sur les produits ayant été vendus auparavant. Les informations contenue dans ce manuels peuvent être mises à jour ou modifiées sans avertissements au préalable. Ce manuel de l'utilisateur doit toujours accompagner le marqueur lors d'un changement de propriétaire, que ce soit dans le cadre d'une vente, revente ou même d'un prêt. Une version mise à jour de ce manuel auprès de Paintball Solutions au 800-220-3222 ou sur www.paintballsolutions.com. Toutes questions concernant le marqueur de paintball E-ICON peuvent être adressées à Paintball Solutions. Vous pouvez également visiter le site www.paintballsolutions.com pour des dernières mises à jour de votre produit JT Paintball.

REGLES DE SECURITE DE BASE

ATTENTION: LE MARQUEUR E-ICON N'EST PAS UN JOUET. UNE MAUVAISE UTILISATION POURRAIT ENGENDRER DES BLESSURES IMPORTANTES, VOIRE MORTELLES. LE PORT D'UNE PROTECTION OCULAIRE SPECIFIQUE AU PAINTBALL EST OBLIGATOIRE POUR L'UTILISATEUR ET TOUTE PERSONNE DANS LE CHAMP DE TIR DU MARQUEUR. VEUILLEZ LIRE CE MANUEL DANS SON INTEGRALITE AVANT TOUT CHARGEMENT, PRESSURISATION OU MANIPULATION DU JT E-ICON.

- Portez toujours une protection pour les yeux, le visage et les oreilles spécifiques au paintball lorsque vous utilisez un marqueur de paintball.
- Toute personne se trouvant à portée de tir doit porter une protection pour les yeux, le visage et les oreilles conçue spécialement pour le paintball.
- Désactivez toujours votre marqueur lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Ne manipulez votre marqueur que lorsque le terrain est sécurisé et là ou la loi vous y autorise.
- Durant le jeu, suivez les instructions de l'arbitre et les règles de sécurité. Evitez de viser la tête, le cou ou l'entre-jambes de votre adversaire.
- Ne pratiquez le paintball que dans des endroits sécurisés.
- Vérifiez toujours la vitesse de tir de votre marqueur avant de jouer au paintball, et ne tirez jamais à une vitesse supérieure à 91,44 m/s (300 ft/s). Procédez à une vérification régulière à l'aide d'un chronographe pendant la journée, et à chaque remplacement (ou remplissage) de l'ASA, du canon , ou à la demande d'un joueur ou d'un officiel.
- Il y a toujours un risque qu'une bille reste logée dans le canon du marqueur même si elle n'est pas visible dans la chambre de tir. Pour vérifier que votre marqueur n'est pas chargé. Pour vérifier que votre marqueur n'est pas chargé, retirez la source d'air et tirez dans une direction sécurisée. Retirez le hopper , inspectez visuellement la chambre de tir, retirez le canon et procédez à son inspection. Ne regardez jamais directement à l'intérieur du canon lorsque celui-ci est en place.
- Les marqueurs équipés d'un régulateur maintiennent de la pression même une fois le réservoir retiré. Tirez dans une direction sécurisée afin de dégazer complètement votre marqueur.
- Ce marqueur fonctionne avec de l'air comprimé ou du gaz à une pression bien spécifique. Suivez les consignes de sécurité lorsque vous manipulez de l'air comprimé ou du gaz. Tout manipulation d'air comprimé ou de gaz doit être réalisée par une personne qualifiée.
- Armez toujours votre marqueur avant d'attacher la source d'air ou de gaz. Ne pas respecter cet ordre peut engendrer une mise à feu ou une décharge de billes accidentelle.
- Suivez les règles de manipulation du marqueur: ne posez votre doigt sur la détente que lorsque vous êtes prêt à tirer, Maintenez la bouche du canon dans une direction sécurisée. De plus, assurez-vous que le dispositif de blocage de canon est bien en place et désactivez le marqueur lorsque vous ne l'utilisez pas ou lorsque vous ne vous trouvez pas dans une zone de tir.
- Les marqueur équipés d'une carcasse électronique ont des détentes extrêmement sensibles. Prenez toutes vos précautions lorsque vous manipulez ou procédez à une mise à feu de votre marqueur électronique. Afin d'éviter une mise à feu accidentelle de votre marqueur, n'activez votre marqueur que lorsque vous êtes prêt à tirer.
- Ne visez jamais un animal
- Ne visez jamais d'objets se trouvant en dehors des limites du terrain de jeu.
- Ne regardez jamais à l'intérieur du marqueur.
- Ne visez jamais (que votre marqueur soit chargé ou pas) une personne ne portant aucune protection oculaire ou faciale.
- Avant de démonter, stocker ou encore transporter votre marqueur, retirez toutes les billes du marqueur, du canon et du chargeur. Retirez la source d'air, dégazez complètement votre marqueur. Insérez le dispositif de blocage et positionnez la sécurité en position "no shoot" ou retirez la batterie si vous disposez d'un marqueur électronique...
- Transportez votre marqueur dans une valise ou un sac solide dans les lieux publics.
- Rangez votre marqueur dans un endroit sécurisé et hors de portée des personnes non-autorisées.

Informations relatives aux normes de sécurité disponibles auprès de l'American Society for Testing and Materials(ASTM), 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA 19428-2959; téléphone: 1.610.832.9500; www.astm.org. "Standard Practice for Paintball Field Operation", publication F1777-97 et publication F1776-97 pour "Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports"; renseignez-vous pour toute autre renseignement relatif aux publications disponibles.

MANIPULATION DU MARQUEUR:

1. N'attachez aucune source d'air , ni de chargeur et n'insérez aucune bille dans le chargeur pour l'instant.
2. Installez le bouchon ou dispositif de blocage du canon.
3. Armez le marqueur en tirant la gouille d'armement vers l'arrière jusuq'à ce que le mécanisme d'armement se verrouille.
4. Activez le marqueur en appuyant sur le bouton "power" situé sur la gauche du marqueur, juste au dessus du pontet. (voir ci-dessous pour plus d'informations).
5. La sécurité s'enclenche automatiquement avec l'activation du marqueur. La détente s'allume au rouge fixe, peut être pressée, mais aucune mise à feu n'aura lieu.
6. Appuyez à nouveau sur le bouton "power" et le marqueur passe en mode "Fire" (clignotement vert en mode semi-auto, bleu en mode rafale et blanc en mode full-auto). Appuyez, à présent, à nouveau sur le bouton "Power" et assurez-vous que la détente passe au rouge et que le marqueur est en mode sécurisé.
7. Armez le marqueur.
8. Suivez les procédures de sécurité lors de la manipulation de gaz comprimé ou d'air. Si une fuite se produit dans le marqueur, reportez-vous au guide de dépannage ou contactez un spécialiste. Utilisez uniquement des bouteilles de gaz comprimé ou d'air, qui soit conformes à toutes les lois et règlements applicables, y compris, mais sans s'y limiter, à ceux des États-Uni.

Important: vérifiez d'abord le joint torique du réservoir, à la recherche de déchirures ou de rayures, puis fixez la source d'air en vissant les fils de la cuve ou un adaptateur de source d'air dans le filetage ASA, à la base de la poignée. Assurez-vous que marqueur est bien armé avant de le charger en air comprimé. En cas de fuite, vérifiez le joint torique du réservoir. S'il est endommagé, veuillez le remplacer.

AVERTISSEMENT: LORSQUE VOUS ARMEZ LE MARQUEUR PRESSURISE, NE RELÂCHEZ LA GOUPILLE DE REARMEENT QU'UNE FOIS LE MECANISME D'ARMEMENT REVENU EN POSITION ARMEE; SI VOUS RELÂCHEZ LE BOUTON D'ARMEMENT DURANT L'ARMEMENT DU MARQUEUR, CETTE MANOEUVRE EST SUSCEPTIBLE DE DECLENCHER UN TIR.

9. Mettez des lunettes et testez la fonction après avoir branché la source d'air comprimé: appuyez sur le bouton "Power" une fois pour passer en mode "Fire". Appuyez sur la gâchette. Le marqueur doit expurger de l'air et le bouton d'armement doit accomplir un cycle avant / arrière, s'arrêtant en position d'armement, après chaque pression sur la gâchette. Répétez plusieurs fois.
10. Le marqueur E-ICON tire une bille à chacune des pressions sur la détente et se réarme après chaque tir en mode semi-automatique.
11. Appuyez une fois sur le bouton "Power" et la détente passe au rouge fixe. Le marqueur est maintenant en mode sécurisé. Les billes peuvent, maintenant, être chargées. Le marqueur E-ICON peut être alimenté par du CO2, de l'air comprimé ou de l'azote réglementés.

LES REGLES DE SECURITE POUR LA MANIPULATION DE GAZ OU D'AIR COMPRESSE DOIVENT TOUJOURS ETRE RESPECTEES

ATTENTION: Avant le démontage, le stockage ou le transport du marqueur, retirez en premier la source d'air comprimé puis, enlevez toutes les billes du marqueur, le barillet et le chargeur. Suppriemez tous les gaz ou air du marqueur. Insérez le bouchon du canon et glissez la sécurité mécanique vers l'avant de sorte que la sécurité soit engagée et qu'aucun point rouge n'apparaisse.

PRESSION DE FONCTIONNEMENT ET PRESSION D'ENTRÉE:

- Pression de fonctionnement: 650 à 1000 psi des E-ICON avec les nouvelles batteries alcalines.
- La pression d'entrée maximum recommandée est de 1000 psi
- Ne dépassez pas la pression recommandée.

GAZ ET AIR COMPRIME:

Ne laissez pas le cylindre de gaz ou le marqueur pressurisé en plein soleil ou exposés à une source de chaleur. L'augmentation de la température portera la pression du gaz comprimé ou de l'air à des niveaux dangereux. L'E-ICON a généralement besoin de 650 psi pour accomplir des cycles et atteindre sa vitesse nominale.

Activation et désactivation en mode normal (LIVE):

- Le bouton "Power" est situé sur la gauche du marqueur, au dessus du pontet.
- Assurez-vous qu'aucune pression n'est exercée sur la détente lorsque vous commutez le marqueur en mode opérationnel.
- Pour une activation normale, maintenez le bouton enfoncé jusqu'à ce que la LED de la détente s'illumine (approx. 2 secondes). Le bouton peut alors être relâché. La détente passe au rouge fixe et le marqueur est maintenant en mode sécurisé.
- Pour désactiver le marqueur, maintenez le bouton enfoncé. La LED de la détente passe au vert lors de la première pression. Maintenez votre pression sur le bouton jusqu'à ce que la LED s'éteigne. Vous pouvez, à présent, relâcher le bouton d'alimentation. Le marqueur est maintenant désactivé (OFF).

AJUSTEMENT DE LA VELOCITE:

1. Tous les Marqueurs Paintball doivent être chronométrés régulièrement. Réglez le marqueur pour tirer les billes à une vitesse inférieure à 91 m / 300 pieds par seconde (fps) et / ou ne dépasse pas la limite de vitesse fixée par l'aire de jeu Paintball où le marqueur est utilisé.
2. Chronométrez le marqueur à intervalles réguliers pendant la journée, ainsi qu'à chaque fois que la source d'air est à nouveau rechargée, ou lorsque le canon est modifié, et sur demande de tout joueur ou d'un officiel du match.
3. Chronométrez le marqueur en utilisant des procédures de chronométrage standard et les règles de sécurité suivantes. La vitesse de prise de vue varie en fonction de nom breux facteurs, comme la peinture, la météo et le système d'air.
4. Réglez la vitesse à l'aide d'une clé à six pans 5/32" pour tourner le bouton de réglage de vitesse, Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vitesse. Tournez dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre pour baisser la vitesse
5. Chronométrez le marqueur après chaque réglage de vitesse.

N'EXCEDEZ PAS LA VITESSE DE 300 PIEDS PAR SECONDE (fps) (91.44 m/s)

COMMENT CHANGER LE MODE DE TIRS:

- L'E-Icon a trois modes de tirs différents: semi-automatique, le mode rafale modifié (Modified 3-Shot Burst) et le Full-Automatique Modifié.
- Pour changer de mode de tirs, assurez-vous d'abord que le marqueur est bien désactivé. (voir les instructions ci-dessus concernant la désactivation du marqueur).
- Quand le marqueur est désactivé, maintenez la détente pressée puis activez le marqueur à l'aide du bouton "Power".
- La détente clignote de plusieurs couleurs pour indiquer que le marqueur est en mode réglages. Vous pouvez, à présent, relâcher la détente et le bouton "Power".
- Sélectionnez le mode de tirs que vous désirez à l'aide du bouton "Power".
- Une fois les réglages effectués, relâchez le bouton "Power", La couleur de la détente indique le mode sélectionné. Le marqueur se désactive si le bouton "Power" n'est pas pressé dans les 2 secondes.

Mode de Tirs	Couleur de la LED
Semi-Auto	Vert
3-round Burst	Bleu
Full-Auto	Blanc

MODES DE TIRS:

Semi-Automatic: (vert)
1 tir par pression de détente

Modified Burst: (bleu)
Lors des 3 premières pressions, le marqueur tire 1 fois par pression. A la 4ème pression, le marqueur passe en mode 3-shot burst à chaque pression. Les pressions suivantes déclenchent un tir en rafale. S'il n'y a pas de mise à feu pendant 1 seconde, le marqueur bascule à nouveau en mode semi-automatique pour les 3 premières pressions avant de passer à nouveau en mode full-auto.

Modified Full-Auto: (blanc)
Lors des 3 premières pressions, le marqueur tire 1 fois par pression. A la 4ème pression, le marqueur passe en mode full-automatique aussi longtemps que la détente reste pressée. Si le marqueur n'est pas mis à feu pendant 1 seconde, il bascule à nouveau en mode semi-automatique, pour les 3 premières pressions avant de passer à nouveau en mode full-auto.

DESASSEMBLAGE:

Il est recommandé de procéder à un entretien et un nettoyage régulier de votre marqueur. Maintenez les vis bien serrées. Remplacez les pièces usées par de nouvelles pièces d'usine: il est
vital de réparer toute faite rapidement. Les réparations du système d'air comprimé sont plus facilement réalisables en usine ou par un revendeur local agréé. Contactez Paintball Solutions pour toute information afférente aux réparations du marqueur JT Paintball par un revendeur agréé.

NE TENTEZ PAS REPARER VOUS-MEME. A MOINS D'ETRE COMPETENT POUR CELA. NE DEMONTEZ PAS LE MARQUEUR TANT QU'IL N'EST PAS COMPLETEMENT VIDANGE ET QUE TOUTES LES BILLES AIENT ETE RETIREES. TOUT REMPLISSAGE DE GAZ OU D'AIR COMPRIME DOIT ETRE REALISE PAR UNE PERSONNE COMPETENTE.

CONTACTEZ PAINTBALL SOLUTIONS POUR TOUTE INFORMATION AFFERENTE AUX REPARATIONS DE VOTRE E_ICON PAR UN REVENDEUR AGREE. TELEPHONE 800.220.3222; PAINTBALLSOLUTIONS.COM

LE SYSTEME D'AIR DU MARQUEUR NE DOIT REPARE OU REMPLACE QU'AVEC DES COMPOSANTS AGREES ET CORRECTEMENT PRESSURISES.

LUBRIFICATION:

Il vous est conseillé d'utiliser, pour lubrifier votre marqueur, d'utiliser une huile 100% synthétique pour marqueur. Ne vous servez pas d'autres lubrifiants que ceux indiqués pour votre marqueur car, dans le cas contraire, vous risqueriez d'endommager les joints toriques.

1. Avant toute insertion d'une source d'air comprimée jetable (réservoir ou ligne distante) dans l'ASA, nettoyez les filetages et distillez deux gouttes d'huile sur ces derniers.
2. Lubrifiez votre marqueur avec de l'huile synthétique, à chaque fois que vous l'utilisez. N'utilisez jamais de 3-en-1. L'huile non-synthétique est susceptible de contaminer la détente de la gâchette et le joint torique du marteau, la conséquence étant que le marqueur ne pourra pas fonctionner.
3. Nettoyer le flux vertical, ainsi que le canon. Si de l'huile ou la peinture subsistent, le marqueur ne tirera pas avec précision.
4. Ne lavez jamais l'ensemble des goupillons avec de l'eau, sauf si vous devez les lubrifier avant de les remonter. Séchez-les avant de les lubrifier.
5. Vérifiez la détente de la bille (# 20) tous les 25 000 tirs, Remplacez si elle est usée ou cassée.
6. N'étirez jamais le ressort du marteau pour augmenter la vitesse. Ceci réduira la durée de vie du ressort. Procédure de réassemblage (bouton de déverrouillage SEAR)

GARANTIE:

REÇU ORIGINAL D'ACHAT OU BORDEREAU DE LIVRAISON:
Conservez votre reçu d'achat d'origine ou du bordereau d'expédition. JT Paintball est fière de fabriquer des produits de haute qualité qui vous assureront de longues années de plaisir sans problème. Si vous éprouvez des difficultés dans l'utilisation ou la maintenance de ce marqueur E-Icon, veuillez relire attentivement, le manuel d'utilisation.
Pour toute assistance supplémentaire, contactez JT Paintball au 1.800.220.3222.

PROCEDURE DE RETOUR SOUS GARANTIE EN VUE D'UNE RÉPARATION
Un produit retourné doit être accompagné d'une autorisation de retour (RA) collée sur l'emballage du colis. Veuillez téléphoner préalablement à Paintball Solutions, Tél: 1.800.220.3222 pour obtenir un numéro RA, avant tout envoi de produits à JT Paintball, en retour. Tous les retours sous garantie doivent être accompagnés du nom de l'utilisateur, son adresse et numéro de téléphone. Incluez aussi le numéro de fax et l'adresse électronique. Veillez à retirer les toutes les billes et protégez bien votre produit pour éviter toute dégradation lors du transport. Accompagnez-le d'une petite description de ce qui ne semble pas fonctionner correctement. Envoyez le tout à: JT Paintball, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 USA.

RÉPARATIONS HORS GARANTIE
Si des réparations sont nécessaires sur un marqueur JT Paintball qui n'est plus sous garantie, contactez Paintball Solutions au 1.800.220.3222 pour toute information afférente aux réparations du Paintball par un revendeur agréé.

Tout marqueur E-Icon retourné à JT Paintball pour une réparation hors-garantie doit être accompagné d'un numéro d'autorisation, de la description de ce qui ne semble pas fonctionner correctement et des informations concernant l'utilisateur, comme stipulé dans la " Procédure de retour sous garantie en vue d'une réparation" ci-dessus. Inclure le reçu de caisse ou le bordereau d'expédition reste facultatif s'il s'agit d'une réparation hors-garantie. Une estimation du coût de réparation sera donnée au client qui devra donner son autorisation préalable à toute réparation supplémentaire qu'il serait indispensable d'effectuer.

DEPANNAGE
JT Paintball garantit à tout acheteur d'un marqueur E-Icon que le produit est exempt de matériaux défectueux et de vices de fabrication pour une période d'un an à compter de la date d'achat. Suivant les termes de cette garantie, la responsabilité de JT Paintball sera limitée à la réparation et remplacement de toute pièce du marqueur, jugée défectueuse.

EXCLUSIONS DE LA GARANTIE ET LIMITATIONS
Cette garantie ne s'applique pas en cas de mauvaise utilisation ou abus du produit, utilisation de pièces autres que des pièces d'usine, ou de réparations non autorisées, de modifications ou altérations, et ne s'applique pas à tous les éléments qui sont défectueux de par la modification, l'utilisation abusive ou par suite d'un accident. Cette garantie ne s'applique pas aux joints toriques, joints du récepctacle, aux ressorts ou à la décoloration normale de la finition anodisée, des rayures, ou autre usure de frottement vestimentaire, ou aux objets ou pièces non fabriquées par JT Paintball.

Nonobstant les indications expressément mentionnées aux présentes, JT Paintball n'accorde aucune garantie, expresse ou tacite, y compris, mais non limitée aux garanties implicites de qualité marchande ou d'adéquation, à d'autres fins que celles pour lesquelles le E-Icon a été conçu. Cette garantie vous donne des droits juridiques spécifiques. Vous pouvez avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un État à l'autre.

JT Paintball n'est pas responsable des dommages indirects ou dommages collatéraux, susceptibles de découler de l'utilisation ou de l'exploitation du Piranha ou de toute violation de la garantie qui y sont énoncés.

JT Paintball est une marque déposée. Tous droits de conception & tous autres droits réservés. Tous les modèles, dessins, photographies, instructions ou guides demeurent la propriété intellectuelle du fabricant. Brevets en instance. Tous droits strictement réservés.

BREVETS: Consultez www.keeactionsports.com/patents © 2011-2013 KEE Action Sports. Tous droits réservés. Ce produit KEE Action Sports est protégé par un ou plusieurs brevets déposés aux Etats-Unis, Les marques, modèles et copyrights KEE Action Sports sont protégés par un ou plusieurs brevets déposés aux Etats-Unis ou lois internationales. Pour plus d'informations, contactez KEE Action Sports à info@keeactionsports.com

DECLARATION DE RESPONSABILITE
Ce marqueur électronique JT E-Icon vous est proposé par JT Paintball. Il est convenu que l'acheteur assume l'entière responsabilité en cas d'utilisation non-sécurisée du marqueur ou violant les lois ou régulations applicables, JT Paintball ne saurait être tenu responsable en cas de blessure résultant d'une utilisation négligente, malheureuse ou encore accidentelle du marqueur.
Veuillez contacter Paintball Solutions pour toutes informations concernant le marqueur au 1.800, 220.3222

MANUAL DEL OPERADOR DE E-ICON

JT Paintball se reserva el derecho de modificar o cambiar los marcadores sin incurrir en ninguna obligación de incorporar dichas modificaciones o cambios en los productos que se comercializaron anteriormente. La información de este manual del operador puede actualizarse o modificarse sin previo aviso. Este manual del operador debe entregarse junto con el marcador de paintball si se lo transfiere en el futuro, ya sea mediante la venta, reventa o el ofrecimiento de cualquier índole. Se puede obtener el manual del operador actualizado o de reposición en Paintball Solutions llamando al 800-220-3222, o bien ingresando en www.paintballsolutions.com. Si tiene alguna pregunta sobre la operación del marcador de paintball E-ICON, puede enviarla a Paintball Solutions, o bien puede visitar www.paintballsolutions.com para obtener actualizaciones relacionadas con la compra de JT Paintball.

NORMAS BÁSICAS DE SEGURIDAD PARA PAINTBALL

ADVERTENCIA: EL MARCADOR DE PAINTBALL E-ICON NO ES UN JUGUETE. EL USO INCORRECTO PUEDE PRODUCIR HERIDAS GRAVES O MORTALES. EL USUARIO Y TODAS LAS PERSONAS QUE SE ENCUENTREN DENTRO DEL ALCANCE DEL MARCADOR DEBEN USAR PROTECCIÓN PARA LOS OJOS DISEÑADA PARA PAINTBALL. LEA TODO ESTE MANUAL DEL OPERADOR ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR EL MARCADOR DE PAINTBALL E-ICON DE JT.

- Siempre use cascos y gafas protectoras diseñados específicamente para paintball cuando dispare este o cualquier otro marcador de paintball.
- Todas las personas que se encuentren en el área donde se esté utilizando un marcador de paintball deben usar casco y gafas protectoras diseñados especificamente para paintball.
- Siempre APAGUE el marcador cuando no lo utilice.
- Utilice el marcador de paintball únicamente en áreas seguras y donde lo permita la ley.
- Cuando esté jugando, siga las instrucciones del árbitro y todas las normas de seguridad del campo. Evite disparar a la cabeza, el cuello o la ingle de los jugadores.
- Juegue al paintball únicamente donde se cumplan las normas de seguridad del juego.
- Se debe aplicar un cronógrafo de manera regular en todos los marcadores de paintball. Ajuste la velocidad de disparo de bolas de pintura del marcador a menos de 91,44 metros por segundo (300 pies por segundo [fps]) o a una velocidad que no exceda el límite establecido en el parque de paintball donde se utilice el marcador. Aplique el cronógrafo en el marcador en intervalos regulares durante el transcurso del día, como así también cada vez que se rellene o cambie la fuente neumática, cuando se cambie el cañón y cuando lo solicite algún jugador o un encargado del juego.
- Siempre existe la posibilidad de que haya una bola de pintura cargada en el cañón del marcador aunque no se la pueda ver en la cámara. Para verificar si el marcador está descargado: extraiga el sistema de aire y dispare el marcador hacia una dirección segura. Retire la tolva, inspeccione visualmente la cámara para verificar si hay una bola de pintura, retire e inspeccione el cañón para ver si hay una bola de pintura. Nunca mire por el cañón del marcador de paintball cuando esté atornillado al marcador.
- Los marcadores con reguladores continúan manteniendo la presión incluso luego de ex traer el tanque. Dispare el marcador hacia una dirección segura luego de extraer el tanque para desgasificarlo completamente.
- Este marcador de paintball opera con aire o gas comprimido en intervalos de presión específicos. Siga los procedimientos de seguridad cuando manipule aire o gas comprimido. Solo personal calificado debe realizar todas las recargas de los cilindros de aire o gas comprimido.
- Siempre amartille el marcador antes de colocarle una fuente de aire o gas, Si no se amartilla siempre el marcador antes de colocarle aire, se puede provocar la descarga o el disparo accidental de bolas de pintura.
- Siga las normas de manejo seguro del marcador: Mantenga el dedo alejado del gatillo hasta que esté listo para disparar. Siempre apunte la boca del marcador hacia una dirección segura. Además, coloque firmemente un tapón o un protector para el cañón en la boca del marcador y apague el marcador cuando no lo utilice y cuando se encuentre en un área donde no se pueda disparar.
- Los gatillos de los marcadores de paintball con marcos electrónicos son extremadamente sensibles. Tome todas las precauciones adicionales de seguridad cada vez que manipule o dispare un marcador de paintball electrónico. Para evitar disparar accidentalmente el marcador, manténgalo apagado hasta que esté listo para disparar.
- Nunca dispare a animales domésticos ni salvajes.
- Nunca marque objetos que se encuentren fuera de los límites de las áreas autorizadas para jugar o disparar.
- Nunca mire por el cañón del marcador.
- Nunca apunte ni dispare un marcador de paintball (cargado o descargado) hacia una persona que no esté usando casco ni gafas protectoras diseñados específicamente para paintball.
- Antes de desmontar, almacenar o transportar el marcador, retire todas las bolas de pintura del marcador, el cañón y el cargador. Retire la fuente neumática y todo el aire o gas del marcador. Inserte el tapón del cañón y coloque el seguro mecánico en la posición de bloqueo de disparo o retire la batería del marcador electrónico.
- Transporte el marcador en un estuche o una maleta sólida cuando se encuentre en público.
- Almacene el marcador de manera segura para evitar que personas no autorizadas accedan a él.

Se encuentra disponible información sobre los estándares de seguridad en la American Society for Testing and Materials (Sociedad de Pruebas y Materiales de los Estados Unidos, ASTM), en la dirección 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA 19428-2959, al teléfono 1-610-832-9500. www.astm.org. La publicación "Standard Practice for Paintball Field Operation" (Práctica estándar para la operación de campo de bolas de pintura) es la publicación F1777-97 y "Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports" (Especificación estándar para dispositivos de protección de los ojos en deportes de paintball) es la publicación F1776-97. Solicite información sobre publicaciones adicionales que pueden estar disponibles cuando envíe la solicitud.

OPERACIÓN DEL MARCADOR:

1. En este momento, no coloque la fuente neumática ni el cargador y no cargue bolas de pintura en el marcador.
2. Inserte el tapón u otro dispositivo de bloqueo firmemente en el cañón.
3. Amartille el marcador al tirar de la perilla de amartillado hacia la parte posterior del marcador hasta que el mecanismo se bloquee en la posición posterior de amartillado.
4. Pulse el botón de encendido que se encuentra en la parte izquierda del marcador, justo encima del guardamonte, y enciéndalo. (Consulte a continuación para obtener más información).
5. El seguro se activa automáticamente cuando se enciende el marcador. El gatillo mostrará un color rojo continuo y aún se lo podrá activar pero el marcador no disparará ni se desmartillará.
6. Toque nuevamente el botón de encendido y el marcador se encontrará en el modo de disparo (color verde parpadeando: semi; color azul parpadeando: ráfaga de 3 disparos; color blanco parpadeando: totalmente automático). Apriete el gatillo ejerciendo una presión constante. La perilla de amartillado se deslizará hacia adelante y se trabará en la posición descargada. Ahora, toque nuevamente el botón de encendido y asegúrese de que el gatillo muestre un color rojo y el marcador esté en el modo seguro.
7. Amartille el marcador.
8. Siga las normas de seguridad cuando manipule aire o gas comprimido, Si se produce una pérdida en el marcador, consulte la guía para la resolución de problemas o a un técnico calificado. Solo use cilindros para aire o gas comprimido que cumplan con todas las leyes y regulaciones vigentes como, por ejemplo, aquellos del Departamento de Transporte de los Estados Unidos, la OSHA, la Asociación de Gas Comprimido o la Sociedad de Pruebas y Materiales de los Estados Unidos.

Parte inferior: Primero verifique que la junta tórica del tanque no este rajada ni rota, luego coloque la fuente neumática atornillando las roscas del adaptador de la fuente neumática o del tanque en ASA de la parte inferior roscada ubicada en la base del agarre. Asegúrese de amartillar el marcador antes de colocarle aire. Si se produce una pérdida, vuelva a verificar la junta tórica del tanque. Si está dañada, reemplácela.

ADVERTENCIA CUANDO AMARTILLE EL MARCADOR PRESURIZADO, NO LIBERE LA PERILLA DE AMARTILLADO HASTA QUE EL MECANISMO SE HAYA BLOQUEADO EN LA POSICIÓN POSTERIOR DE AMARTILLADO. SI SE LIBERA LA PERILLA MIENTRAS SE AMARTILLA, ES POSIBLE QUE EL MARCADOR SE DISPARE.

9. Colóquese las gafas y pruebe el funcionamiento del marcador luego de colocarle una fuente neumática: Toque el botón de encendido una vez para activar el modo de disparo del marcador. Apriete el gatillo. El marcador debería disparar una y la perilla de amar tillado debería completar ciclos hacia adelante y hacia atrás; luego debería detenerse en la posición de amartillado, después de cada presión del gatillo. Repita este proceso varias veces.
10. El marcador E-Icon dispara una bola de pintura cada vez que aprieta el gatillo en el modo semiautomático y se vuelve a amartillar automáticamente después de cada disparo.
11. Toque el botón de encendido una vez y el gatillo mostrará un color rojo continuo. Esto indica que el marcador ahora se encuentra en modo seguro. Ahora se pueden cargar las bolas de pintura.

El marcador de paintball E-Icon se puede alimentar con CO2, aire comprimido regulado o nitrógeno regulado. SE DEBE CUMPLIR EN TODO MOMENTO CON LAS NORMAS DE SEGURIDAD PARA EL MANEJO DE AIRE O GAS COMPRIMIDO.

ADVERTENCIA: Antes de desmontar, almacenar o transportar el marcador, primero retire la fuente neumática y luego retire todas las bolas de pintura del marcador, el cañón y el cargador. Retire todo el gas o aire del marcador. Inserte el tapón del cañón y deslice hacia adelante el seguro mecánico de modo tal que se active el seguro y no se encienda la luz roja.

PRESIÓN DE OPERACIÓN Y PRESIÓN DE ENTRADA:

- Intervalo de la presión de operación: 650 a 1000 p.s.i. en marcadores E-Icon con batería alcalina nueva.
- La presión de entrada máxima recomendada es de 1000 p.s.i.
- No supere las presiones recomendadas.

AIRE O GAS COMPRIMIDO:

No deje el cilindro ni el marcador presurizado bajo la luz directa del sol ni los exponga a una fuente de calor. El aumento de temperatura aumentará la presión del aire o gas comprimido hasta alcanzar niveles peligrosos. Los marcadores E-Icon generalmente requieren 650 p.s.i. para realizar el ciclo y alcanzar la velocidad correcta.

Modo de encendido y apagado normal (ACTIVO):

- El botón de encendido se encuentra en la parte izquierda del cuerpo, arriba del guarda monte.
- Asegúrese de que no se esté apretando el gatillo cuando encienda el marcador para utilizarlo de manera normal.
- Para encender el marcador con el fin de utilizarlo de manera normal, presione y manten ga apretado el botón hasta que se encienda el indicador LED (aproximadamente durante 2 segundos). Luego, se puede soltar el botón. El gatillo muestra un color rojo continuo, lo cual indica que el marcador está en modo seguro.
- Para apagarlo, presione y mantenga apretado el botón. Cuando se presione por primera vez el botón, el LED del gatillo emitirá una luz verde. Continúe manteniendo apretado el botón de encendido hasta que el indicador LED se apague. Ya puede soltar el botón de encendido. Ahora el marcador está apagado.

AJUSTE DE VELOCIDAD:

1. Se debe aplicar un cronógrafo de manera regular en todos los marcadores de paintball, Ajuste la velocidad de disparo de bolas de pintura del marcador a menos de 91,44 metros por segundo (300 pies por segundo [fps]) o a una velocidad que no exceda el límite establecido en el parque de paintball donde se utilice el marcador.
2. Aplique el cronógrafo al marcador en intervalos regulares durante el transcurso del día, como así también cada vez que se rellene o cambie la fuente neumática, cuando se cambie el cañón o cualquier pieza del marcador y cuando lo solicite algún jugador o un encargado del juego.
3. Aplique el cronógrafo al marcador mediante procedimientos estándar destinados a tal fin y siga las normas de seguridad, La velocidad de disparo variará según diversos factores, como la pintura, el clima y el sistema de aire.
4. Gire el tornillo del regulador de velocidad con una llave hexagonal de 5/32 in para ajustar la velocidad. Gire el regulador hacia la derecha para disminuir la velocidad. Gire el regulador hacia la izquierda para aumentar la velocidad.
5. Aplique un cronógrafo al marcador luego de cada ajuste de velocidad.

NO SUPERE LA VELOCIDAD DE 91,44 METROS (300 PIES) POR SEGUNDO.

CÓMO CAMBIAR LOS MODOS DE DISPARO:

- El E-Icon tiene tres modos de disparo: semiautomático, ráfaga de tres disparos modifica do y totalmente automático modificado.
- Para cambiar el modo de disparo, primero asegúrese de que el marcador esté apagado (Consulte Operación normal [anteriormente] para obtener instrucciones sobre cómo apagar el marcador).
- Mientras el marcador esté apagado, presione el gatillo y manténgalo presionado; luego encienda el marcador con el botón de encendido.
- La luz del gatillo parpadeará diversos colores para indicar que el marcador se encuentra en el modo de configuración. Ya puede soltar el gatillo y el botón de encendido.
- Toque el botón de encendido para desplazarse por los diferentes modos de disparo y seleccione el que desee.
- Una vez que se introduce la configuración, suelte el botón de encendido. La luz del gatillo indicará el modo seleccionado con el color correspondiente con la configuración. El marcador se apagará cuando no se presione el botón de encendido durante dos segundos.

MODOS DE DISPARO:

Semiautomático: (Verde)
1 disparo por cada golpe de gatillo

Modo de disparo	Color LED del gatillo
Semiautomático	Verde
Ráfaga de tres disparos	Azul
Totalmente automático	Blanco

Ráfaga modificada: (Azul)
En los primeros 3 disparos, el marcador realizará un disparo por cada golpe de gatillo.
En el cuarto golpe de gatillo, el marcador disparará una ráfaga de 3 disparos por cada golpe de gatillo. Los golpes de gatillo siguientes dispararán ráfagas de 3 disparos, Si no se dispara el marcador durante 1 segundo, el conteo de 3 disparos se reiniciará y se producirán 3 disparos semiautomáticos antes de que se active el modo de ráfaga.

Totalmente automático modificado: (Blanco)
En los primeros 3 disparos, el marcador realizará un disparo por cada golpe de gatillo, En el cuarto golpe de gatillo, el marcador disparará en modo totalmente automático mientras se mantenga apretado el gatillo. Si no se dispara el marcador durante 1 segundo, el conteo de 3 disparos se reiniciará y se producirán 3 disparos semiautomáticos antes de que se active el modo totalmente automático.

DESMONTAJE:

Es muy recomendable realizar un mantenimiento y una limpieza de manera regular. Mantenga ajustados los tornillos, Reemplace los componentes desgastados por piezas originales. Se deben reparar rápidamente todas las pérdidas. La fábrica o los centros de reparación autorizados por la fábrica son quienes realizan mejor las reparaciones sobre el sistema de aire. Comuníquese con Paintball Solutions para obtener más información sobre los centros de reparación de marcadores JT Paintball autorizados.

ADVERTENCIA NO INTENTE REALIZAR PROCEDIMIENTOS DE MANTENIMIENTO A MENOS QUE ESTÉ CALIFICADO PARA HACERLO. NO DESARME EL MARCADOR HASTA QUE ELIMINE COMPLETAMENTE EL AIRE O GAS COMPRIMIDO Y HAYA RETIRADO TODAS LAS BOLAS DE PINTURA. SOLO PERSONAL AUTORIZADO DEBE REALIZAR TODAS LAS RECARGAS DE LOS CILINDROS DE AIRE O GAS COMPRIMIDO. COMUNÍQUESE CON PAINTBALL SOLUTIONS PARA OBTENER ASISTENCIA PARA LA REPARACIÓN E INFORMACIÓN SOBRE CENTROS DE REPARACIÓN DE E-Icon AUTORIZADOS. TELÉFONO 800-220-3222. PAINTBALLSOLUTIONS.COM EL SISTEMA DE AIRE DEL MARCADOR DE PAINTBALL DEBE REPARARSE O REEMPLAZARSE ÚNICAMENTE CON COMPONENTES QUE CUENTEN CON LA VALORACIÓN DE PRESIÓN CORRECTA.

LUBRICACIÓN:

Se recomienda